

Pelatihan Desain Flyer Canva untuk Staf Tata Usaha Yayasan Barunawati Biru Surabaya

Didiet Anindita Arnandy*¹, Pantjawati Sudarmaningtyas², Achmad Arrosyidi³

^{1,3}Program Studi DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, Indonesia

²Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, Indonesia

*e-mail: didiet@dinamika.ac.id¹, pantja@dinamika.ac.id², achmad@dinamika.ac.id³

Abstrak

Branding adalah salah satu bentuk kegiatan pemasaran, namun sekarang ini bukan hanya dilakukan oleh divisi pemasaran, tetapi juga dilakukan secara menyeluruh oleh setiap divisi. Hal ini dilakukan agar branding menjadi optimal. Di sisi lain penggunaan media promosi digital merupakan media utama selain media cetak. Media digital menawarkan kecepatan, penyebaran yang lebih luas, relatif lebih murah dibandingkan dengan media cetak. Guna meningkatkan ketrampilan staf tata usaha Yayasan Barunawati Biru Surabaya dalam hal pembuatan flyer untuk media digital maka diadakan pelatihan pembuatan desain flyer menggunakan Canva yang diselenggarakan selama dua hari di Laboratorium Komputer De Morgan Universitas Dinamika. Pada akhir pelatihan dilakukan angket menggunakan skala likert 1 – 5 pada peserta pelatihan untuk mengetahui sejauh mana manfaat pelatihan pada peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta dalam membuat flyer menggunakan canva. Hasil dari angket menunjukkan bahwa pelatihan ternyata mudah untuk dipahami dan bisa meningkatkan kemampuan peserta dalam menghasilkan flyer menggunakan Canva.

Kata kunci: Canva, Media digital, Pelatihan, Pembuatan Flyer

Abstract

Branding is a form of marketing activity, but currently, it is not only carried out by the marketing division and is carried out thoroughly by each division. This is done so that branding is optimal. On the other hand, digital promotional media is superior to print media. Digital media offers speed and broader distribution, relatively cheaper than print media. To improve the ability of the administrative staff of the Barunawati Biru Surabaya Foundation to make flyers for digital media, training on making flyer designs using Canva was held for two days at the De Morgan Computer Laboratory, Dinamika University. At the end of the training, a questionnaire was conducted using a Likert scale of 1 – 5 to the trainees to determine the extent of the benefits of the training in improving participants' understanding and ability to create flyers using Canva. The questionnaire results showed that the training was easy to understand and could improve participants' ability to create flyers using Canva.

Keywords: Canva, Digital Media, Flyer Making, Training

1. PENDAHULUAN

Untuk memperkenalkan produk atau layanan kita memerlukan pengenalan branding pada konsumen. Branding adalah proses untuk mengenalkan produk atau layanan dengan memanfaatkan kekuatan merk sehingga akan menciptakan keunikan pada produk atau layanan kita [1]. Branding saat ini bukan hanya dilakukan oleh divisi pemasaran, tetapi juga dilakukan secara menyeluruh oleh setiap divisi. Hal ini dilakukan agar branding menjadi optimal.

Di sisi lain kebangkitan media digital menyediakan cara baru untuk berinteraksi dengan konsumen dan pelanggan [1]. Media digital menawarkan kecepatan, penyebaran yang lebih luas dan relatif lebih murah dibandingkan dengan media cetak. Secara garis besar bagian pendahuluan memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan kegiatan, dan kajian literatur. Penulis dituntut mengemukakan secara kuantitatif potret, profil, dan kondisi khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Saat ini dengan adanya dukungan infrastruktur teknologi yang semakin menawarkan kecepatan, kemudahan dan keamanan dalam ekonomi berbasis digital sehingga mengubah perilaku pelaku ekonomi dari berbagai sisi [2]. Komunikasi digital sudah menjadi bagian tak

terpisahkan dalam rutinitas keseharian kita [3]. Apalagi ketika pandemi covid melanda dengan jumlah infeksi mencapai 52,7 juta di seluruh dunia menyebabkan adanya pembatasan pergerakan secara fisik sehingga semua kegiatan hanya dilakukan secara online [4].

Jumlah pelaku usaha yang memanfaatkan internet di Indonesia pada tahun 2021 telah mencapai 25,92% dan diprediksi akan terus mengalami kenaikan di masa mendatang [2]. Untuk itu kita wajib mengubah cara dan strategi pemasaran agar mengikuti perkembangan jaman dan bisa berkompetisi dengan para kompetitor kita, salah satu caranya dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung strategi pemasaran konvensional yang ada [5].

Sosial media menjadi salah satu media digital yang sering digunakan masyarakat Indonesia. Per Januari 2022 pengguna media sosial di Indonesia telah mencapai 191.4 juta orang atau 68.9% dari total populasi yang ada [6]. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pemanfaatan media sosial untuk bisa memperkenalkan merk dan menjangkau konsumen di seluruh Indonesia.

Salah satu manfaat utama media sosial adalah kemudahan aksesibilitasnya. Semua platform bebas untuk diakses sehingga bisa langsung mengakses konten dan melakukan posting [7]. Untuk itu perlu media yang mempermudah dalam membuat promosi sekaligus membagikannya lewat media sosial yang ada.

Yayasan Barunawati Biru Surabaya merupakan institusi yang mempunyai unit pendidikan dan program branding melalui media digital. Program ini wajib dilakukan oleh seluruh divisi termasuk dari Staf Tata Usaha. Kendala yang dialami oleh Staf Tata Usaha di Yayasan Barunawati Biru Surabaya yaitu belum mempunyai keahlian yang cukup untuk menghasilkan branding dalam format flyer untuk keperluan promosi menggunakan media digital.

Salah satu media digital yang sekarang banyak digunakan adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain berbasis web maupun mobile menggunakan fasilitas seret dan lepas sehingga mudah digunakan orang awam maupun yang sudah terbiasa dengan desain [8].

Beberapa kelebihan Canva adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai berbagai macam template desain grafis dan animasi yang menarik.
2. Banyak fitur yang tersedia untuk menunjang kreativitas pengguna dalam membuat desain grafis.
3. Menghemat waktu dalam melakukan desain grafis.
4. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak secara otomatis sesuai pengaturan pada ukuran cetakan.
5. Mudah membuat tim dan melakukan kolaborasi.
6. Mudah melakukan desain dimana saja karena canva bisa diakses melalui media website maupun gawai [9].

Canva menyediakan bermacam-macam desain seperti resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, flyer, bulletin dan presentasi seperti presentasi kreatif, bisnis, pendidikan, periklanan, teknologi, dan masih banyak lagi [10].

Untuk itu Yayasan Barunawati Biru Surabaya bekerjasama dengan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat dari Universitas Dinamika menyelenggarakan pelatihan penggunaan Canva bagi Staf Tata Usaha Yayasan Barunawati Biru Surabaya.

2. METODE

Tujuan dilaksanakannya pelatihan Canva ini untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang pemanfaatan Canva dalam pembuatan poster dan flyer untuk kemudian dibagikan menggunakan media sosial yang ada.

Pelatihan terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap penjelasan, tahap diskusi, tahap pemantapan dan terakhir tahap evaluasi. Pada tahapan penjelasan menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan berbagai macam fungsi dan cara penggunaannya pada antarmuka aplikasi Canva. Tahapan diskusi untuk mencari tahu apakah peserta pelatihan sudah memahami penjelasan yang diberikan. Kemudian dilakukan latihan di tahapan pemantapan dengan

pemberian tugas untuk diselesaikan sesuai dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Latihan dilakukan dalam bentuk pembuatan poster dan flyer menggunakan elemen-elemen yang ada di Canva.

Di akhir hari ke dua pelatihan disebarkan kuisisioner untuk mengetahui pendapat dan saran dari peserta pelatihan tentang pelatihan yang sudah diikuti. Kuisisioner terdiri atas tujuh pertanyaan dengan menggunakan skala Likert 1-5 (Sangat Tidak Setuju-Sangat Setuju).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Canva dilaksanakan dalam dua sesi selama dua hari di Universitas Dinamika Surabaya yaitu pada tanggal 11 Juli 2022 dan 12 Juli 2022. Pelaksanaan dilaksanakan di ruang laboratorium komputer De Morgan Universitas Dinamika pada pukul 09.00 WIB.

Peserta pelatihan adalah pegawai tata usaha Yayasan Barunawati Biru Surabaya berjumlah 16 orang yang terdiri dari berbagai unit sekolah tingkat TK, SD, SMP, SMA dan SMK Barunawati Surabaya.

Tabel 1. Jumlah Peserta Berdasarkan Unit

Unit	Jumlah
(orang)	
TK	1
SD	2
SMP	3
SMA	4
SMK	4

Pemateri pada pelatihan terdiri dari tiga orang dosen Universitas Dinamika dengan pembagian satu orang sebagai pemateri utama dan dua orang sebagai asisten untuk membantu memandu peserta pelatihan saat melakukan praktik pembuatan tugas menggunakan Canva.

Pelatihan pada sesi pertama menjelaskan tentang apa itu Canva, Sejarah Canva, elemen-elemen yang ada pada Canva beserta fungsi-fungsi yang bisa dilakukan seperti efek, manipulasi gambar, font, background, dan lain sebagainya. Pada akhir sesi pertama diberikan tugas proyek untuk membuat poster untuk di cetak dengan memanfaatkan elemen-elemen dan cara yang sudah dijelaskan sebelumnya.



Gambar 1. Pelatihan di hari pertama

Poster hasil karya peserta pelatihan dibahas bersama untuk kemudian akan dipilih satu karya yang dianggap paling sesuai dengan kriteria yang ditentukan pemateri.

Pada sesi kedua membahas tentang bagaimana membagikan hasil karya ke media sosial maupun ke anggota tim. Seperti halnya pada sesi pertama di akhir sesi kedua juga diberikan latihan membuat flyer dengan memanfaatkan fungsi animasi. Sebelum pelatihan berakhir peserta diminta untuk mengisi kuisisioner tentang pelaksanaan pelatihan.



Gambar 2. Suasana kelas pelatihan hari kedua

Kuisisioner terdiri dari beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?
2. Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?
3. Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?
4. Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?
5. Bagaimana kemudahan sistem pelatihan dan keramahan narasumber dan tim dalam menjalankan pelatihan?
6. Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu pelatihan)?
7. Bagaimana kualitas audio dan visual saat pelatihan?

Masing-masing pertanyaan menggunakan skala likert 1-5 sebagai jawaban seperti pada tabel dibawah.

Skala Likert	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Hasil dari kuisisioner pada pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan 'Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?' diperoleh hasil Setuju sebesar 93,75%, Netral sebesar 6,25% dan Tidak Setuju sebesar 0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bagi sebagian besar peserta pelatihan Canva yang diselenggarakan dianggap bisa meningkatkan wawasan bagi peserta.
2. Pada pertanyaan tentang kualitas narasumber dalam penyampaian materi diperoleh hasil Setuju sebesar 100%, artinya semua peserta menganggap kualitas dari pemateri sudah sesuai dengan apa yang mereka harapkan.
3. Untuk pertanyaan 'Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?' diperoleh jawaban Setuju 100%, artinya semua peserta merasa materi yang disajikan sudah sesuai kebutuhan mereka.
4. Pada pertanyaan 'Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?' memperoleh hasil 100% Setuju, sehingga bisa disimpulkan bahwa semua peserta setuju dengan pertanyaan tersebut.
5. Pada pertanyaan tentang kemudahan sistem pelatihan dan keramahan narasumber dan tim dalam pelaksanaan pelatihan diperoleh jawaban semua peserta setuju dengan pertanyaan tersebut.

6. Untuk Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan yang meliputi hari, tanggal, dan waktu terselenggarakannya pelatihan mendapatkan jawaban Setuju sebesar 93,75%, Netral sebesar 0% dan Tidak Setuju sebesar 6,25%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta tidak memperlmasalahakan tentang waktu pelaksanaan pelatihan dan hanya satu orang yang merasa kurang tepat.
7. Pada pertanyaan tentang 'Bagaiman kualitas audio dan visual saat pelatihan?' diperoleh hasil Setuju sebesar 87,5% dan Netral sebesar 12,5%. Jawaban tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menganggap kualitas audio dan video sudah sesuai dengan apa yang mereka harapkan.

Tabel 2. Hasil kuisisioner peserta pelatihan Canva

No	Kuisisioner	Tidak Setuju	Netral	Setuju
1	Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber?	0%	6,25%	93,75%
2	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?	0%	0%	100%
3	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?	0%	0%	100%
4	Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?	0%	0%	100%
5	Bagaimana kemudahan sistem pelatihan dan keramahan narasumber dan tim dalam menjalankan pelatihan?	0%	0%	100%
6	Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu pelatihan)?	6,25%	0%	93,75%
7	Bagaimana kualitas audio dan visual saat pelatihan?	0%	12,5%	87,5%

Selain kuisisioner juga disebarakan google form untuk mendapatkan masukan berupa kritik dan saran dari peserta pelatihan. Hasil dari kritik dan saran rata-rata menyatakan bahwa pelatihan sudah berjalan dengan baik, menarik dan bisa menambah wawasan bagi peserta yang masih awam maupun yang sudah mengenal desain

4. KESIMPULAN

Pelatihan tentang cara membuat flyer menggunakan Canva berupa praktik secara langsung di laboratorium ternyata efektif untuk meningkatkan wawasan dan kemampuan peserta pelatihan dalam menghasilkan desain untuk membantu pemasaran dan penyebaran informasi melalui media sosial dan internet. Pelatihan seperti ini perlu untuk dilakukan secara berkesinambungan dengan model tutorial dengan menggunakan contoh-contoh kasus yang diperlukan saat itu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Kotler and K. Lane Keller, *Marketing Management*, 15th ed. England: Pearson Education, 2016. [Online]. Available: <http://www.pearsonmylabandmastering.com>
- [2] Badan Pusat Statistik, *Statistik E-Commerce 2021*. Badan Pusat Statistik, 2021.
- [3] J. S. Lee, "Digital communication, social media, and Englishes," *World Englishes*, vol. 39, no. 1, pp. 2–6, Mar. 2020, doi: 10.1111/weng.12447.
- [4] worldometer, "worldometer," 2022. <https://www.worldometers.info/coronavirus/coronavirus-cases/> (accessed Dec. 05, 2022).
- [5] N. T. Hariyanti and A. Wirapraja, "PENGARUH INFLUENCER MARKETING SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN DIGITAL ERA MODEREN (SEBUAH STUDI LITERATUR)," 2018.

-
- [6] We Are Social, "We Are Social UK," 2022. <https://wearesocial.com/> (accessed Dec. 05, 2022).
- [7] M. D. Kohli, D. Daye, A. J. Towbin, A. L. Kotsenas, and M. E. Heilbrun, "Social media tools for department and practice communication and branding in the digital age," *Radiographics*, vol. 38, no. 5, pp. 1773–1785, 2018, doi: 10.1148/rg.2018180090.
- [8] A. P. Gehred, "Canva," *Journal of the Medical Library Association*, vol. 108, no. 2, Apr. 2020, doi: 10.5195/jmla.2020.940.
- [9] R. Elvira Tanjung and D. Faiza, "Canva sebagai media pembelajaran arus listrik," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [10] S. Solihah and E. Zakiah, "PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DALAM PEMASARAN PRODUK UMKM MAKANAN KHAS DAERAH CIAMIS," 2022..